SIMULMAN®

9



IL GIOCATTOLAIO

SIMULPOSTA

SIMULMAN®

Come ogni anno a Natale, nonostante il mondo sia pieno di lupi e coccodrilli, ciascuno di noi si sente in qualche modo più buono. Di solito questa sensazione dura pochi attimi e dopo, si torna ad essere le belve di sempre. Noi della Simulmondo abbiamo deciso invece di essere di un buono , che più buono non si può! Abbiamo deciso di abbassare i nostri prezzi così come era già accaduto in novembre per alcuni nostri prodotti! Non siamo impazziti (anche perché i prezzi che applicavamo erano già al minimo del mercato), ma abbiamo soltanto deciso di dividere le confezioni in Amiga e PC in modo che voi possiate scegliere più facilmente quello che vi interessa. Il prezzo è così passato dalle solite 16.900 Lire alle 9.900 Lire attuali. Un bel passaggio, non credete?
Riteniamo di aver fatto cosa gradita alle tasche di tutti gli affezionati che comprano mensilmente i nostri videogiochi.
Vi ricordo (per chi non lo sapesse ancora, nonostante tutta la pubblicità) che in questi giorni esce in edicola il nostro nuovo videogioco PC e Amiga in collaborazione con la Marvel: L'Uomo Ragno in "Il ritorno di Hobgoblin"! Oltre alle altre uscite Simulmondo Adventures, vorrei ricordarvi che a Natale saranno in edicola anche delle raccolte di tutti i nostri personaggi, Tex compreso. Saranno circa 6 numeri a confezione per PC e il prezzo sarà di 49.900 Lire, perciò, se decidete di fare o farvi un regalo interattivo, date prima un'occhiata al Simulmondo Natale.
A metà mese esce in edicola il libro scritto da Francesco Carlà intitolato "Space Invaders, la vera storia dei videogames". A sole 29.900 Lire troverete, oltre al libro, un dischetto PC con i videogames storici. Non perdetelo!
A questo punto, visto che non basterebbero due pagine per elencarvi tutte le uscite di dicembre della Simulmondo, vi rimando alla lettura del calendario completo alla fine di questo albetto o nel retro del cartone blister della confezione. Sperando che siate rimasti soddisfatti di questo anno "Simulmondo, vi auguro una buona interazione con questo numero di Simulman "Il giocattolaio" e...

Buon Natale a tutti

Una produzione SIMULMONDO di:
R. Cangini Coordinamento **Fabio Belletti, Umberto Neri, Terenzio Avantaggiato, Lorenzo Grandi, Stefano Realdini, Natale Fietta, Federico Croci, Andrea Bradamanti, Andrea Bonini, Gian Luca Gaiba, Gianluca Palazzi, Andrea Luiselli, Fabio Benfenati, Roberto Bietoli**

Francesco Carlà
PRESENTA
SIMULMAN
L'AGENTE DELLA REALTÀ VIRTUALE
IL GIOCATTOLAIO
Pubblicazione Mensile n°9

un prodotto interattivo di:
SIMULMONDO srl

Reg. Trib. Bologna n° 6106 del 1-6-1992
Sped. in Abb. Postale Gruppo III/70
Simulmondo srl V.le B. Pichat 28/A (BO) - Dir. responsabile: Francesco Carlà - Impianti RC Fotocomp. (BO) - Distribuzione: Messaggerie Periodici



ASSOCIATO USPI
Unione Stampa
Periodica Italiana

INTERCITY NEWS

IL TV-TEL DELLA TUA CITTA'

L'USO DELLE DOORS

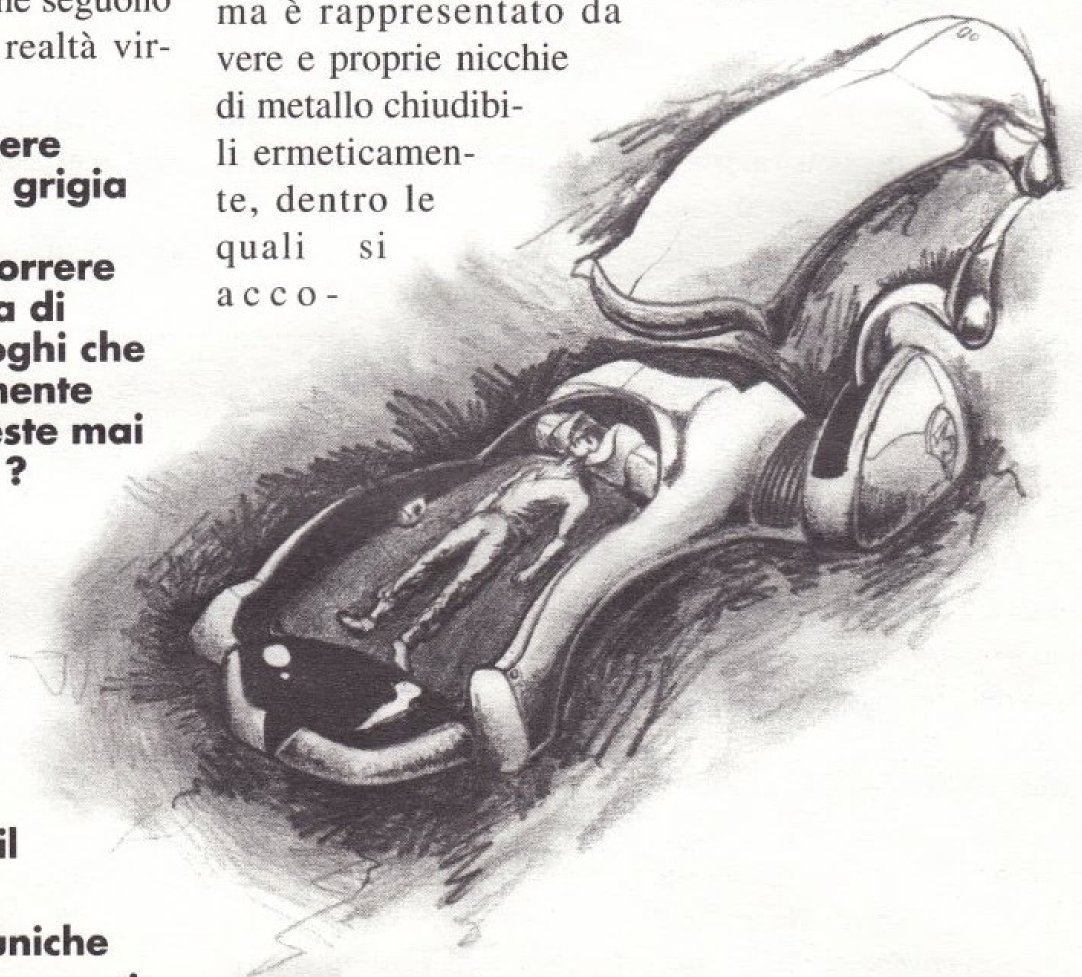
Da sempre attenti alle vostre più inaudite curiosità, trattiamo oggi uno degli argomenti che avete richiesto con maggior insistenza: Le Doors, le Porte che conducono in simul-mondi che seguono le leggi della realtà virtuale.

Volete evadere dalla vostra grigia esistenza ?
Volete trascorrere una vacanza di sogno in luoghi che economicamente non vi potreste mai permettere ?

Bene, per tutto questo e altro ancora, frequentate le Doors che espongono il marchio ET5000, le uniche in grado di garantire un livello di sicurezza del 98%.

Accedere alle Doors è facilissimo, occorre utilizzare un semplice ed efficace sistema di "trasporto" chiamato Nicchia di Viaggio. Questo sistema è rappresentato da vere e proprie nicchie di metallo chiudibili ermeticamente, dentro le quali si accomoda "il viaggiatore" per trasferire la sua mente e tutti i suoi sensi (non il corpo) dentro il mondo virtuale.

Di seguito riportiamo la registrazione effettuata da Simulman (membro della Security) quando effettuò il suo primo viaggio in una Door.



"E' con molta emozione che entro per la prima volta in una Nicchia di Viaggio. Il sedile è molto confortevole e reclinato indietro, sto quasi disteso. Ora chiudo lo sportello metallico della Nicchia. Bene, da questo momento soltanto un agente della Security, o un addetto del C.S.P. (Comitato Salute Pubblica, i moderni becchini) possono aprirlo per verificare il decesso dell'utente. Lo sportello è infatti ermetico e resistente a molte delle tecniche di scasso in uso dai malviventi a Simcity. La pressione del mio corpo sul sedile attiva automaticamente l'accensione della Nicchia, basta regolare la Nicchia con i dati riportati sul Foglio di Viaggio e la "corsa" inizia. Il Foglio di Viaggio non è altro che un comune Decoder, da appoggiare nella sua sede magnetica nella Nicchia, che contiene tutti i dati della persona. (Tutti i cittadini di Simcity regolarmente censiti ne posseggono uno, questo a vantaggio sia dell'individuo sia della Corporazione). Il trasporto dalla Nicchia alla realtà virtuale avviene in pochi ma intensi attimi durante i quali ti sembra di uscire dal tuo corpo, per un istante è come se potessi volare nel nulla.
Non è bello sapere che mentre sono qui il mio corpo è tenuto in uno stato semi-vegetativo per permetterne la conservazione nel tempo, ma quando si è dentro la Door poi si dimentica anche questo.
Le sensazioni che si provano all'interno della Door sono impagabili e capisco quelli che decidono di tornare alla vita reale solo il tempo necessario per alimentare la Nicchia che altrimenti non è in grado di conservare il corpo dell'utente. (il tempo di conservazione dei corpi all'interno delle Nicchie è variabile a seconda della qualità della Door e varia comunque da un minimo di un mese a un massimo di un anno, ma sappiamo che già oggi sperimentano Nicchie per la durata di due anni). Quando vorrò uscire non dovrò far altro che recarmi all'ingresso della realtà virtuale e mi troverò dopo pochi istanti nuovamente dentro la Nicchia. (in realtà il tempo del viaggio è più lungo perché la nicchia deve riattivare tutte le funzioni del corpo dell'utente)."

Noi agenti della Security (il corpo di Polizia che si occupa delle Doors) non utilizziamo, di solito, le Nicchie per entrare nelle Doors, infatti abbiamo sviluppato un particolare circuito presente nei T-Watch che ci consente un viaggio analogo. Per eseguirlo dobbiamo solamente collegare il T-Watch ad una delle macchine che gestiscono elettronicamente la Door, quindi, grazie all'energia che riusciamo a sviluppare con questo collegamento riusciamo a trasformare il nostro corpo in una massa di energia virtuale, che assume la nostra identica forma, per poi accedere alla Door.
Come avrete già capito questa trasformazione richiede molta energia e per questo la nostra permanenza nella Door non può durare molto, però questo ci garantisce la massima interazione possibile con la Door stessa.
Arrivederci a presto, magari nella vostra Door preferita e se avete qualche problema non preoccupatevi, chiamate la Security!.

IL MONDO DI SIMULMAN

- Anno 2099.

La 3ª Guerra Mondiale è stata per il momento scongiurata.
Questo non ha impedito però un'escalation di violenza in tutto il pianeta.
La vita diventa giorno dopo giorno sempre più invivibile.
La terra è divisa in 3 grandi Corporazioni Economiche, che si sono spartite l'America, l'Europa e l'Asia.
Queste 3 mega entità geografiche sono amministrate da governi fantoccio al soldo delle Corporazioni.
Le Elezioni si svolgono regolarmente ogni 4 anni, ma non hanno rilevanza, perché manipolate e falsate dalle Corporazioni che le sfruttano per i propri interessi.
Il clima è tremendo, l'umidità è alta , il buco nella fascia d'ozono è sempre più grande e sono poche le regioni non colpite dall'effetto serra.
La disoccupazione è in forte aumento come pure la violenza e la criminalità.
Per far fronte a questi problemi la Polizia delle città (chiamata comunemente Citypol) si è militarizzata sempre di più fino a diventare un organo di vera repressione e controllo del territorio.
La maggioranza della Polizia è controllata da uomini delle Corporazioni, che corrompono i pochi onesti rimasti perché si comportino seguendo la filosofia e gli interessi delle Corporazioni.
La disparità economica è sempre più forte e l'unico luogo dove, al momento, si è tutti quasi uguali è nelle Doors.

- Le Doors.

La tecnologia informatica è progredita enormemente grazie agli investimenti fatti in previsione della 3a Guerra Mondiale e tutti gli sforzi sono ora rivolti a non buttare al vento decenni di sperimentazione, dal momento che la guerra, come sappiamo, non c'è stata.
Così sono nate le Doors, le Porte che conducono all'interno di micro-mondi che seguono le leggi della realtà virtuale. Dentro le Doors è possibile veramente di tutto, ed è per questo che sono sempre piene di utenti che vogliono scappare dalla routine quotidiana rifugiandosi in luoghi paradisiaci per perdere la cognizione della realtà.
All'inizio aprivano Doors esclusivamente di piacere, ma oggi, esistono Doors

veramente di tutti i generi.
Con lo sviluppo delle Doors si è avuto anche lo sviluppo dei problemi e della criminalità legati ad esse, così e nato un servizio di Polizia autonomo ed esclusivo per le Doors : la DoorSecurity (chiamata comunemente Security).
All'inizio le Corporazioni hanno sottovalutato le potenzialità delle Doors e quindi hanno dirottato, nella gestione di questa polizia gli uomini più onesti e giovani.
Per questo a capo di questo corpo di polizia virtuale troviamo Cactus e Simulman.
Il primo era il responsabile delle telecomunicazioni della Citypol e fu allontanato dal corpo perché iniziava ad intromettersi nei problemi più strettamente politici legati alla gestione delle risorse umane ed economiche. (non venne fisicamente eliminato solamente perché era il più bravo agente nel campo delle comunicazioni e affini, e perché si riteneva che un uomo su una sedia a rotelle non rappresentasse comunque un problema!).
Simulman invece era il più giovane e talentoso agente uscito dalla Scuola della Citypol del 2094. Forse troppo intelligente e pieno di principi, per essere impiegato in un lavoro sporco e non sempre onesto come la Citypol, fu incaricato di gestire insieme a Cactus la Security.
Questo garantì, all'epoca dell'incarico, molta pubblicità alle autorità di Polizia, perché mandavano due degli uomini migliori (Cactus e Simulman appunto) a ricoprire un nuovo incarico di alta responsabilità. A 5 anni dal loro mandato noi sappiamo che fu una scelta molto felice per tutta la città, un po' meno felice invece per l'Amministrazione che si trova di fronte a due agenti esemplari, che rappresentano un forte ostacolo alla corruzione e alla criminalità.

- SIMULCITY.

La città di cui ci stiamo occupando si trova nel continente americano e si chiama Simulcity.
E' la quinta come grandezza e la prima come numero di Door aperte del continente americano (da questo il nome Simcity).
La città si trova sulla costa dell'Oceano Atlantico ed è costruita interamente su molti piloni di sostegno che la elevano dalle rovine (ancora abitate) del primo insediamento della città, distrutto dalla famosa mareggiata del 2059 .
Ha uno sviluppo circolare e le abitazioni sono poste su 3 livelli ad anelli paralleli. Nel primo anello è situata la zona industriale, nel secondo quella residenziale, nel terzo troviamo gli uffici pubblici e la zona riservata agli uomini delle Corporazioni.
(Le Doors si trovano sparse per i livelli).
La centrale della DoorSecurity si trova nel secondo anello.

SIMULMAN

LINEA CALDA

CONSIGLI E AIUTI SULL'AVVENTURA

Potete chiamare allo 051/252954, dalle 16 alle 18, dal lunedì al venerdì per qualsiasi aiuto tecnico sul gioco che avete acquistato. Vi risponderà un tester che metterà a vostra disposizione la sua esperienza di gioco. Il tecnico controllerà che sia arrivata la vostra registrazione gratuita; se si, potrete chiedere qualunque consiglio e aiuto sul gioco.

PROBLEMI TECNICI E DISCHI DIFETTOSI Chiamate agli orari della linea calda specificando subito che chiamate per problemi tecnici e NON per consigli sul gioco (questi ultimi li potrete chiedere solo dopo due settimane dalla spedizione della cartolina). Se il tecnico non riesce a risolvere il vostro problema per telefono, vi chiederà di inviare il disco per posta (insieme a 2.000 Lire in francobolli per contributo spese). Inviate solo il disco difettoso senza il resto della confezione, specificando chiaramente il difetto e il vostro indirizzo completo. Allegate, se ancora non lo avete fatto, la cartolina di garanzia per la registrazione gratuita. I dischi pervenuti senza rispettare le procedure descritte, non verranno presi in considerazione.

IMPORTANTE PER CHI POSSIEDE UN COMPUTER PC

I nostri dischetti sono rigorosamente controllati riguardo la presenza di VIRUS. Per evitare il contagio del dischetto da un computer infetto, proteggete il disco prima di inserirlo nel drive del computer. Per proteggere il disco bisogna aprire la finestrella in alto a destra: bisogna cioè poterci vedere attraverso.

VERSIONE PC

PER FARE PARTIRE IL GIOCO

La versione PC é giocabile solamente su Hard Disk e necessita di circa 4 Mb liberi dello stesso. Funziona con MS-DOS dalla versione 3.3 e DR-DOS 6.0 in poi, e necessita di macchine con almeno 640k di memoria base.

L'avventura é dotata di un programma di installazione guidata che consente di installare facilmente il gioco su Hard Disk.

SEGUITE PUNTO PER PUNTO LE SEGUENTI ISTRUZIONI:

1) Se avete già installato l'avventura su Hard Disk, saltate al punto (8); se non l'avete già installata leggete attentamente dal punto (2) in poi.
2) Inserire il dischetto e digitate **A:** (oppure **B:** se il drive da $3^{1/2}$ é riconosciuto come B:), e premete [ENTER] (oppure INVIO).
3) Scrivete **INSTALL** e premete [ENTER] (oppure INVIO).
4) Se compaiono delle bandierine colorate, selezionatene una per scegliere la lingua dell'avventura, altrimenti proseguite.
5) Scegliete l'opzione **INSTALLAZIONE SU DISCO RIGIDO**.

6) Seguite passo per passo le operazioni che vi vengono suggerite dal video. Qualora la memoria dell'Hard Disk o della RAM fosse insufficiente, il programma vi avviserà a proposito.
7) Una volta completata la fase di installazione, saltate al punto (9).
8) Scrivete **C:** [ENTER] **CD ** [ENTER] **ACTION** [ENTER].
9) Scegliete l'opzione **GIOCA** per iniziare l'avventura corrente tra tutte quelle installate, oppure **DISINSTALLA** per eliminarla dall'Hard Disk. Se desiderate interagire con un'avventura precedentemente installata, scegliete prima l'opzione **CAMBIO GIOCO CORRENTE**, selezionate l'avventura desiderata (che diverrà quella corrente) e poi scegliete l'opzione **GIOCA**.
Qualora la memoria RAM libera fosse insufficiente, il programma vi consentirà di eseguire ugualmente il gioco, modificando temporaneamente la configurazione del PC.

ATTENZIONE: SIA DURANTE L'INSTALLAZIONE CHE DURANTE LA PARTENZA DEL GIOCO, DOVETE ESSERE NEL **DOS** E NON IN PROGRAMMI DI **SHELL.**

IL PROGRAMMA PUO' DARE DEI PROBLEMI SE VIENE FATTO GIRARE CONTEMPORANEAMENTE A UN GESTORE DI MEMORIA ESPANSA (COME L'EMM386 O IL QEMM).

ISTRUZIONI DURANTE IL GIOCO

Dopo aver selezionato l'opzione **GIOCA** compare un menù MANAGER, dal quale è possibile iniziare l'avventura dal principio oppure caricarne una precedentemente salvata. È inoltre presente un'opzione **CONFIGURA** che consente di abilitare o escludere le musiche, gli effetti sonori e i dispositivi di puntamento (mouse e joystick). Se ci dovessero essere dei problemi durante l'avventura, si consiglia di disabilitare le musiche. Premendo il tasto **ESC** in una qualunque fase dell'avventura, è possibile richiamare il menù MANAGER per salvare o ricominciare l'avventura dal principio ed eventualmente modificarne la configurazione; scegliendo l'opzione **RITORNO AL GIOCO** si potrà poi tornare nell'avventura. Nella fase arcade è possibile spostare il protagonista anche tramite il mouse (se è abilitato), semplicemente muovendo il puntatore nel punto desiderato e premendo il tasto sinistro, mentre con il tasto destro il protagonista può cambiare stanza quando il puntatore è su un passaggio (uscite, porte, passaggi laterali) o interagire quando il puntatore è su un interuttore (switch).

LEGGETE ATTENTAMENTE IL VIDEOMANUALE, CONTIENE INFORMAZIONI PIÙ DETTAGLIATE SUL FUNZIONAMENTO DELL'AVVENTURA.
ALLA FINE DELLE ISTRUZIONI SONO INDICATI I TASTI PARTICOLARI.

VERSIONE AMIGA

PER FARE PARTIRE IL GIOCO

Il programma gira solo su macchine con almeno 1Mb di memoria. Il programma può presentare problemi in fase di LOAD/SAVE della partita su macchine con solo 512k di memoria CHIP.

ATTENZIONE: SE SI VERIFICANO PROBLEMI DURANTE IL CARICAMENTO, STACCARE GLI EVENTUALI DRIVES ESTERNI.

Per partire, inserire il dischetto e accendere il computer: il programma si avvia automaticamente. É possibile anche installare il programma su Hard Disk. Per installarlo, accendere il computer e non inserire il dischetto fino a quando non compare il Work-Bench. A questo punto cliccare sull'icona del disco. Nella finestra appena aperta dovrebbe comparire l'icona di un cassetto: dovrete spostare quest'ultima nella finestra della directory su cui volete installare il gioco. Da questo momento, per giocare, bisogna entrare nella directory selezionata e premere sul cassetto. Nel cassetto si trova l'icona del gioco, premere su quest'ultima.

ISTRUZIONI DURANTE IL GIOCO

All'inizio vi viene offerta la possibilità di partire subito con l'avventura o leggere il VIDEOMANUALE. Per effettuare la scelta, spostate, tramite mouse o joystick, il puntatore su una delle due scelte e premete il tasto di fuoco per il joystick o il tasto sinistro nel caso del mouse. Per sfogliare il VIDEOMANUALE si agisce su PAG. PRECEDENTE e PAG. SUCCESSIVA. Per far partire il gioco, premere su INIZIO GIOCO.

RIASSUNTO DEI TASTI PARTICOLARI DURANTE IL GIOCO ARCADE PC & AMIGA

SPAZIO	permette di selezionare l'eventuale arma a disposizione
P	mette il gioco in pausa
ENTER	mostra un testo di aiuto relativo alla situazione
U	mostra tutte le uscite e interazioni della stanza
I	richiama lo status e l'inventario del protagonista

Tasto abilitato solo nella versione PC

H	mostra un riassunto dei comandi (HELP)

Tasti funzione abilitati solo per la versione AMIGA

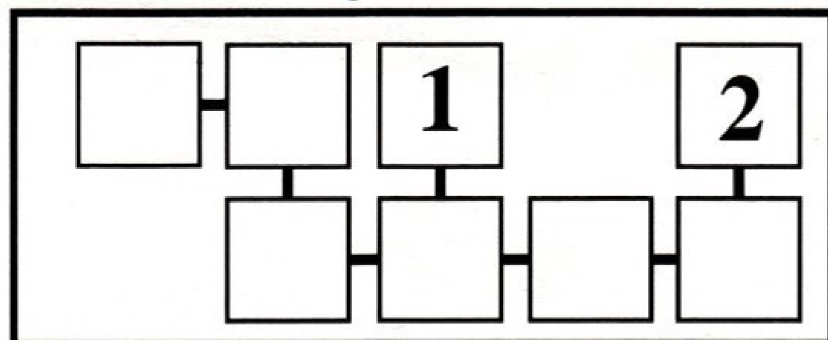
L	Carica una situazione di gioco salvata precedentemente
S	Salva una situazione di gioco

GIOCANDO SU DISCHETTO NELLA VERSIONE AMIGA, CON LA FINESTRELLA DI PROTEZIONE APERTA, IL SALVATAGGIO PUO DARE DEI PROBLEMI.

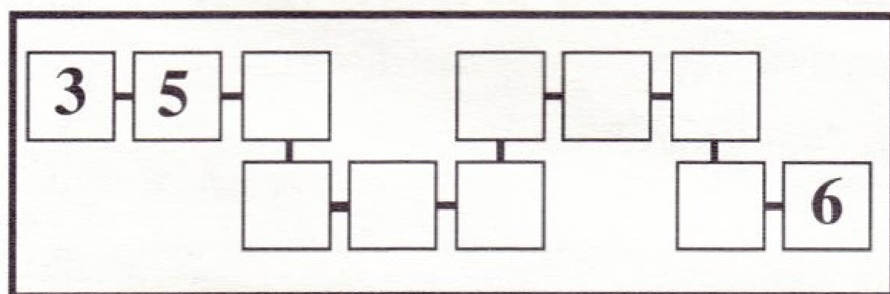
Soluzione SIMULMAN 8 PC

Entrare alla sede locale della CCS (mappa 1). Andare alla stanza 1 ed interagire con il cyborg. Spostarsi quindi alla stanza 2, interagendo con il computer, fare azione con 'mano' sulla tastiera e parlare con Cactus. Rifare l'azione sulla tastiera per parlare con Lowebell, ritornare alla stanza 1 e parlare nuovamente con il cyborg.

Uscire quindi dal CCS ed andare alla casa di Simulman. Cliccare sul VIDEO-MONITOR e fare azione con l'icona 'mano' sul lettore di schede. Uscire dalla casa, ed andare all'ingresso Door 23S (mappa 2). Andare alla reception (porta aperta nella stanza 3) e dire di essere interessato alla setta; entrare nella porta a destra, accanto a quella della reception. Ora uscire dalla Door 23S, ed andare a casa di Barbie Dee. Dopo il dialogo con la ragazza, Simulman viene rapito e gettato nel trita-rifiuti di una discarica (mappa 3). Qui occorre essere veloci: cliccare due volte con l'icona 'mano' sulla sbarra metallica che troveremo vicino a Simulman. Una volta usciti, andare subito alla stanza 4, uscendo quindi dalla discarica. Tornare quindi all'ingresso Door 23S (mappa 2), entrare di nuovo alla reception, entrare nella porta alla stanza 5 dirigendosi verso la stanza 6. Ora, giunti alla stanza 6, tornare indietro verso l'ingresso senza lottare contro le guardie (sono invincibili) fino a che Simulman non riesce ad eludere la sorveglianza nascondendosi dietro un muro. Ora andare verso l'estrema destra della stanza 6.

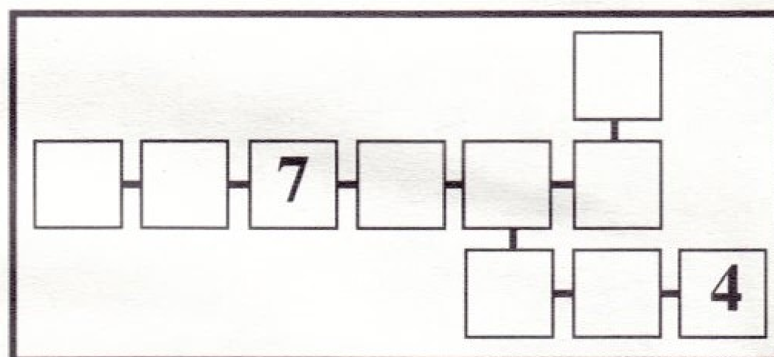


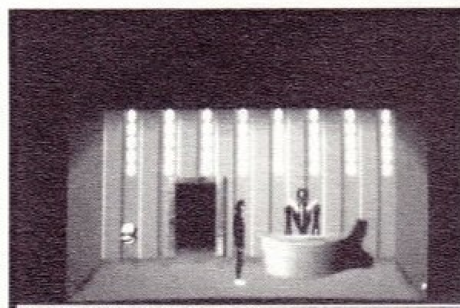
MAPPA 1



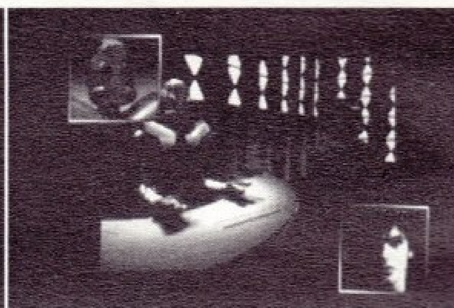
MAPPA 2

MAPPA 3

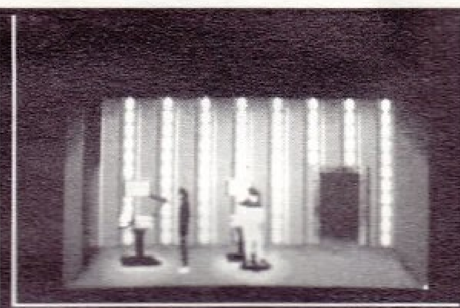




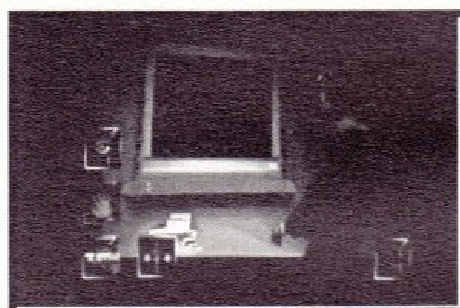
DIAPO 1



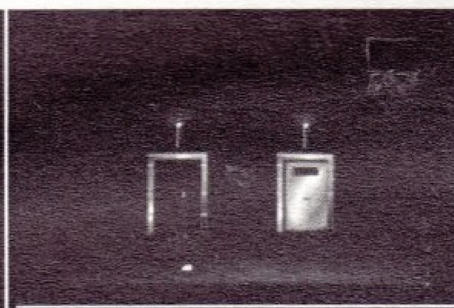
DIAPO 2



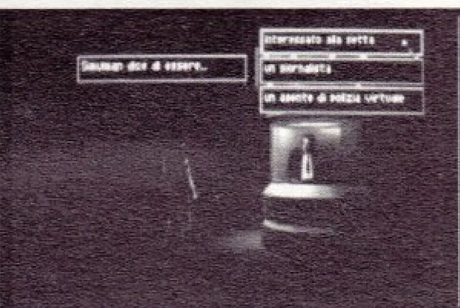
DIAPO 3



DIAPO 4



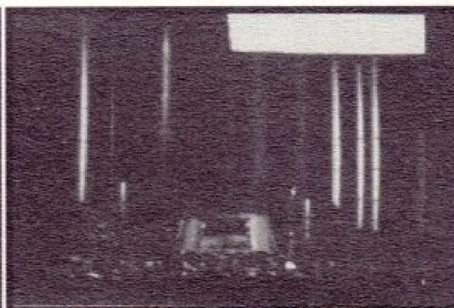
DIAPO 5



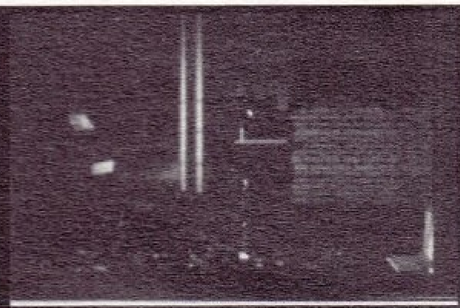
DIAPO 6



DIAPO 7



DIAPO 8



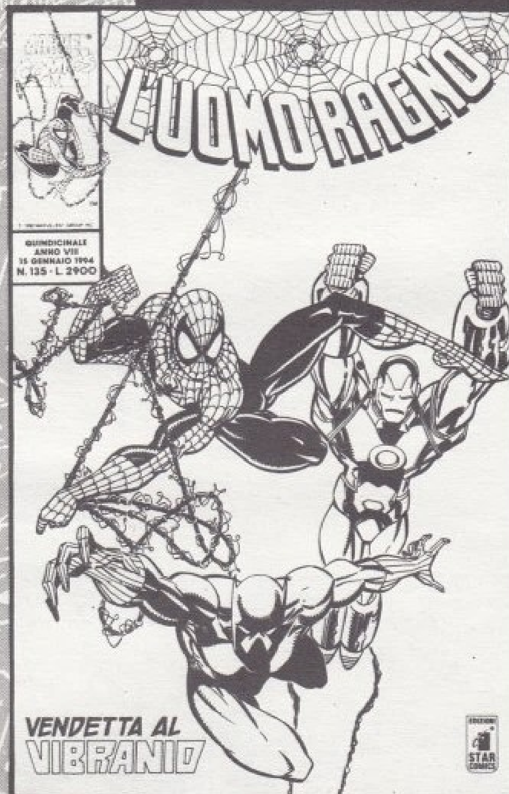
DIAPO 9

A dicembre **L'Uomo Ragno** vi aspetta in edicola in quattro albi targati Star Comics:

L'UOMO RAGNO 134: LE ORIGINI DI SPIDEY.



L'UOMO RAGNO 135: LA BATTAGLIA MOZ-ZAFIATO CON ULTRON E LO SPETTRO.





L'UOMO RAGNO CLASSIC 36: IL RITORNO DELL'UOMO LUPO.



STAR MAGAZINE 40: UN LUNGO INCON-TRO/SCONTRO CON IL PUNITORE.